

Söldner

Nutzen: Unterstützung in Kämpfen

Typische Aufenthaltsorte: Im Feld, Bar, Konzerneinrichtung, Militärbasis

Ähnliche Connections: Straßensamurai, Konzernmann

Zitate

"Stinkt wie verbranntes Fleisch."

"Befehl ist Befehl."

"Das erinnert mich an Bombay, muss 2057 gewesen sein, als..."



Beschreibung

Der Söldner ist ein Berufskrieger, der wie viele andere auch das Töten zu seiner Profession gemacht hat. Seine Arbeit ist jedoch der des Leibwächters näher als der des Straßensamurais. Häufig tut er für viele Wochen oder gar Monate nichts, außer seine Waffen und sich selbst in Schuss zu halten, um dann plötzlich in wenigen Tagen ein Dutzend Leute zu massakrieren. Das Warten bestimmt seinen Tagesablauf, und Kampfhandlungen nimmt er schon fast als willkommene Abwechslung an.

Seine Kampftechnik ist altmodisch und unterscheidet sich von den meisten Kriegerern der sechsten Welt. Während der Straßensamurai und der Konzernmann durch ihre Implantate gefährlich werden, verlässt der Söldner sich auf überlegene Ausrüstung. Ihn kümmert es nicht, dass der Samurai über bessere Reflexe verfügt, da er ihn einfach über 500 Meter mit seinem Maschinengewehr unter Beschuss nimmt und tötet, bevor der Samurai mit seiner Maschinenpistole auch nur eine Antwort formulieren kann. Dass der Konzernmann ihm mit seinen Savate-Techniken überlegen ist, bleibt bedeutungslos, da die Splittergranate des Söldners das Büro des Konzerners schon gesäubert hat, bevor der Söldner auch nur einen Fuß hineingesetzt hat.

Die moralischen Implikationen seiner Arbeit sind zahlreich. Vielleicht bereitet es ihm Sorgen, dass er ein paar hilflosen Eingeborenenstämmen den Willen einer skrupellosen Militärjunta aufzwingt. Möglicherweise sieht er, dass er nur deswegen als Wache für einen Konzernkomplex angeheuert wurde, weil der gerechte Zorn der besitzlosen Massen die Aktionäre ihrer geliebten Nuyen berauben könnte. Aber wahrscheinlich kümmert es ihn mehr, dass es jetzt heißt: die oder ich. Warum er auf der einen Seite, diese Sechzehnjährigen mit alten Kalaschnikows auf der anderen Seite stehen, verliert an Bedeutung, wenn man weiß, dass auch ein rostiges Sturmgewehr aus dem letzten Jahrtausend noch eine tödliche Waffe sein kann.

Söldner (52+46+25+0=123)

Ko	Sn	St	Ch	In	Wk	Mag	Ess	Bl	Reaktion	Initiative	Kampf	Panzer	Karma	Prof.
6(9)	5	6(8)	2	3	4	0	1,32	2,1	4(7)	3W+7	6	5/3	1	4

Fertigkeiten: Pistole 5(6), Sturmgewehr 5(6), Schwere Waffen 5(6), Raketenwaffen 3(4), Wurfaffen 6(7), Waffenloser Kampf: Raufen 6(7), Klingenwaffen 6(7), Heimlichkeit 5(6), Sprengstoff 3, Gebräuche (Militär) 3

Wissensfertigkeiten: Militärprozeduren 3, Militärausrüstung 3, Militäreinheiten identifizieren 3, Kriegsschauplätze der Sechsten Welt 3, Weltpolitik 3

Ausrüstung: Panzerweste mit Platten (4/3), Stahlhelm (+1/+1), Tarnanzug (5/3) (Stadt, Wald, Wüste, Schnee), Tarnanzug (5/3) (Stadt, Thermalldämpfung-8), Chemoanzug-6 (mit Respirator), Sicherheitshelm (+1/+2), TactiComm-4, Ares Predator III (mit Schnellzieh-Tarnhalfter, Schalldämpfer, 2 Streifen regulärer Munition, 2 Streifen ExExplosivmunition), Ares Alpha Combat Gun (mit Gasventil-4, Schockpolster, 5 Streifen reguläre Munition, 5 Streifen Explosivmunition, 16 IPE-Offensivgranaten (HE)), Ingram Valiant (mit Smartlink II, Gasventil-4, Deluxe Gyrohalterung, Zweibein, 500er-Gurt reguläre Munition, 2 Boxen reguläre Munition, 2 Boxen Explosivmunition), Great Dragon Raketenwerfer (mit 5 Raketen), M79B1 LAW-Raketenwerfer (5), Nichtaerodynamische Wurfgranaten (10 IPE-HE-, 10 IPE-Schock-, 10 Blind-, 10 Rauch-, 10 Rauch (IR)-, 10 Brand-, 10 Phosphorgranaten), C-12 Plastiksprengstoff (10 kg, 5 Funkzünder, 5 Timer), 10 AntiPersonenMinen (5 IPE-Offensiv, 5 Defensiv)

Cyberware (alles AlphaWare): Verstärkte Reflexe-3, Smartlink II (ohne Display), Cyberaugen (Infrarot, Lichtverstärker, Augenlichtsystem, Bildverbinding, Optische Sichtvergrößerung-3, Blitzkompensation), Datenbuchse, Chipbuchse, Kompositknochen (Kevlar), Dermalverkleidung-1

Bioware: Traumadämpfer, Gelenkverbesserung, Muskelverstärkung-2, Schlafregulator

Gaben und Handicaps: Hohe Schmerztoleranz-1, Dunkles Geheimnis (Teilnahme an vertushtem Kriegsverbrechen)

Typische Connections (4): Fixer, Quartiermeister, anderer Söldner, Rigger, Waffentechniker, Straßen-Doc, Waffenhändler